

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB LISTASKHATULISTIWA.COM BERBASIS E-COMMERCE PADA CV. BERKAT PUTRA MANDIRI

Naskah Publikasi



Disusun Oleh :

M. NOOR FUADY

04.11.0526

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
Yogyakarta
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB LINTASKHATUISTIWA.COM
BERBASIS E-COMMERCE PADA CV. BERKAT PUTRA MANDIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M.Noor Fuady
04.11.0526**

telah disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 16 Februari 2010

Dosen Pembimbing


Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190388932

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB LINTASKHATUISTIWA.COM
BERBASIS E-COMMERCE PADA CV. BERKAT PUTRA MANDIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M.Noor Fuady
04.11.0526**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190388932**



**Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029**



**Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Maret 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK.190302001**

ABSTRACT

Science and technology developed rapidly and produce new innovations are constantly evolving into a better direction. Ease of access and relatively inexpensive cost makes the Internet as a means of fulfilling the major requirements. a company engaged in general advertising and suppliers are required to always follow the rapid developments in technology so it can compete to win a competitive advantage.

CV. Berkat Putra Mandiri represent a business entity engaged in the general supplier located in Balikpapan, East Kalimantan province. CV. Berkat Putra Mandiri also has business advertising and advertising services. Therefore urgently needed web media based E-commerce as a medium of information and transactions. With the addition of E-commerce services on the web then the consumer or client can find plenty of information, including the latest ads, online advertising, and ad information from various categories of choice of ads without having to come directly to address CV. Berkat Putra Mandiri.

Aim of this thesis is as a material consideration for determining company policy penjualan. Sstrategy as an alternative solution to deliver sales and providing information to consumers. Enable customers to create efficiencies of time in a way to transact online. The system uses PHP as programming language and MySQL as the database. Because both are opensource which is free to make use of without having to bear licenci this saving the cost of design and implementation.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satunya satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat dan trend saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan yang utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet juga bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan-kegiatan lainnya. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu didapatkan, disebarkan dan dipertukarkan antara pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang advertising dan general supplier dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan keunggulan kompetitif. Internet mejadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan saja, dimana saja dengan biaya relatif murah dibandingkan menggunakan media yang lain.

CV. Berkat Putra Mandiri merupakan badan usaha yang bergerak pada *general supplier* yang berada di Balikpapan provinsi Kalimantan Timur. CV. Berkat Putra Mandiri juga mempunyai bisnis advertising atau jasa periklanan. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media web yang berbasis *E-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan *E-commerce* pada *web* maka konsumen maupun client dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah iklan terbaru, pemasangan iklan secara *online*, dan berbagai informasi iklan dari berbagai kategori iklan pilhan tanpa harus datang langsung ke alamat CV. Berkat Putra Mandiri.

Dengan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakter usaha, *E-commerce* bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap CV. Berkat Putra Mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan masalah adalah bagaimana membangun sebuah *E-commerce* pada CV.Berkat Putra Mandiri yang memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi iklan dan transaksi pemasangan iklan secara *online*.

1.3 Metode Penelitian

Adapun metode yang akan digunakan di dalam proses perancangan yang dipakai oleh akademi adalah :

1. Metode observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan

2. Metode wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan pihak akademi yang berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek penelitian.

3. Metode dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode kepustakaan

Media informasi melalui buku-buku, internet dibaca dan dipelajari sehubungan dengan masalah yang dihadapi.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Sejarah Internet

2.1.1 Sejarah Perkembangan Internet di Dunia

Pada awalnya *internet* merupakan suatu jaringan komputer yang dibentuk oleh departemen pertahanan amerika di awal tahun 60-an, melalui proyek ARPA (*Advanced Research Project Agency*) yang disebut ARPANET. Mereka mendemonstrasikan bagaimana hardware dan software komputer berbasis Unix dapat melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, dan seberapa besar informasi dapat dipindahkan.

ARPANET dibentuk secara khusus oleh empat universitas, yaitu: Stanford Research Institute, University of California at Santa Barbara, University of California at Los Angeles, dan University at Utah. Mereka membentuk satu jaringan terpadu pada tahun 1969 dan secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan oktober 1972.

Proyek percobaan tersebut akhirnya dilanjutkan dan dibiayai oleh NSF (National Science Foundation), suatu lembaga ilmu pengetahuan seperti LIPI Indonesia. NSF lalu mengubah nama jaringan ARPANET menjadi NSFNET. Dan baru setelah itu, Pemerintahan Amerika memberikan izin ke arah komersial pada awal tahun 1990.

Dapat disimpulkan bahwa awalnya *Internet* dikenal sebagai suatu wadah bagi para peneliti untuk saling bertukar informasi yang kemudian dimanfaatkan oleh perusahaan komersial sebagai sarana bisnis. Saat ini pengguna *internet* di seluruh dunia mencapai 250 juta orang.

2.1.2 Sejarah Perkembangan Internet di Indonesia

Perkembangan *internet* di Indonesia secara pesat terjadi pada tahun 1995 . pertama kalinya, *Internet* masuk ke jaringan akademik dan pusat-pusat riset, sehingga pada waktu itu hanya kalangan akademisi dan peneliti saja yang dapat memanfaatkan fasilitas *internet*.

Layanan *internet* untuk umum mulai terbuka saat INDONET berdiri sebagai penyedia layanan *internet* pertama kali di Indonesia diikuti dengan berdirinya banyak pengembang lainnya seperti Readnet, Idola, Indosat, CBN, dan lainnya. Perkembangan ini menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi semakin meluas tidak terbatas pada kalangan tertentu. Bahkan, orang yang awam situs *web* pun dapat menggunakan segala bentuk pelayanan yang ditawarkan *internet*.

2.1.3 Internet

Interconnected Network atau yang lebih populer dengan sebutan Internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut *internet backbone* dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan *unique name* yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit. Contoh: 202.155.4.230. Komputer dan jaringan dengan berbagai *platform* yang mempunyai perbedaan dan ciri khas masing-masing (Unix, Linux, Windows, Mac, dll) bertukar informasi dengan sebuah protokol standar yang dikenal dengan nama TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). TCP/IP tersusun atas 4 layer (*network access, internet, host-to-host transport, dan application*) yang masing-masing memiliki protokolnya sendiri-sendiri.

2.1 Sejarah E-Commerce

Penerapan *Electronic Commerce* bermula diawal tahun 1970-an, dengan adanya *Electronic Found Transfer(EFT)*. Saat itu, tingkat aplikasinya masih terbatas pada perusahaan besar, lembaga keuangan, dan beberapa perusahaan kecil. Kemudian muncul *Elektronik Data Interchange(EDI)*, yang berkembang dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain, Jumlah perusahaan yang ikut serta menjadi besar, mulai dari lembaga keuangan sampai perusahaan manufaktur, layanan dsb. Aplikasi lain kemudian muncul, memiliki jangkauan dari perdagangan saham hingga sistem reservasi perjalanan, aplikasi ini disebut aplikasi telekomunikasi.

Dengan adanya komersial *internet* di awal tahun 1990-an maka muncul istilah *Electronic Commerce*. Alasan bagi pesatnya perkembangan teknologi tersebut karena perkembangan jaringan, software, meningkatnya persaingan dan berbagai tekanan bisnis.

Defini E-Commerce dari beberapa sudut pandang:

1. Komunikasi, E-Commerce merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau sarana elektronik lainnya.
2. Proses bisnis, E-Commerce merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
3. Layanan E-Commerce merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas service cost ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.

4. *Online, E-Commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di *internet* dan jasa *online* lainnya.

Klasifikasi *E-Commerce*:

1. *Business to Business (B2B)*
E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *Electronic market*.
2. *Business to Costumer (B2C)*
Merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.
3. *Customer to Customer (C2C)*
Konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain. Atau mengiklankan jasa pribadi di *Internet*.
4. *Customer to Business (C2B)*
Perseorangan yang menjual produk/layanan ke organisasi, perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dan menyepakati suatu transaksi.
5. *Nonbusiness E-commerce*
Lembaga non bisnis seperti akademis, organisasi, orgasnisasi keagamaan, organisasi sosial dan lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai tipe *E-Commerce* untuk mengurangi biaya guna meningkatkan operasi dan layanan publik
6. *Intrabusiness (organiszational) E-commerce*
Termasuk kategori ini adalah semua aktivitas intern organisasi, biasanya dijalankan di *internet* yang melibatkan pertukaran barang, jasa/informasi.

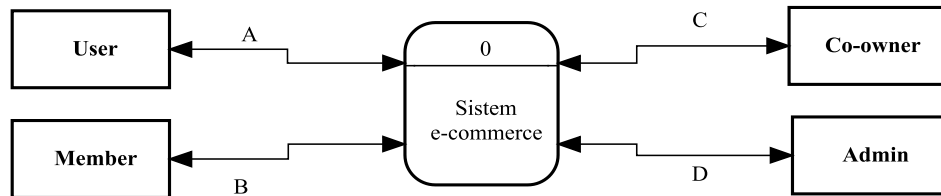
2.3. Hubungan Internet Terhadap CV Berkat Putra Mandiri

CV. Berkat Putra Mandiri merupakan badan usaha yang bergerak pada *general supplier* yang berada di Balikpapan provinsi Kalimantan Timur. CV. Berkat Putra Mandiri juga mempunyai bisnis advertising atau jasa periklanan. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media web yang berbasis *E-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan *E-commerce* pada *web* maka konsumen maupun client dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah iklan terbaru, pemasangan iklan secara *online*, dan berbagai informasi iklan dari berbagai kategori iklan pilihan tanpa harus datang langsung ke alamat CV. Berkat Putra Mandiri.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Konteks Diagram



Gambar 3.1. Konteks Diagram

Keterangan :

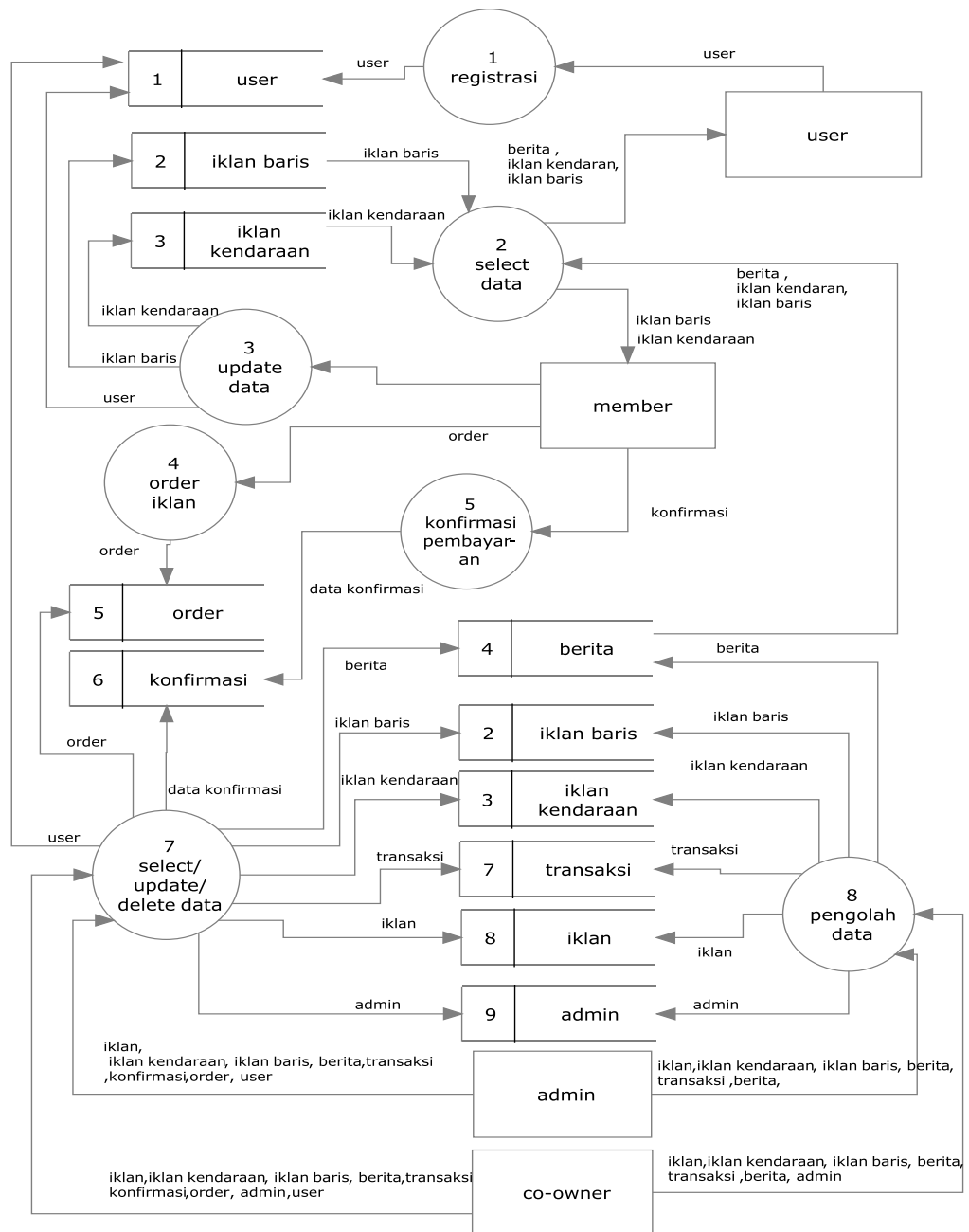
A : Data user, data kendaraan, data iklan baris, dan data berita.

B : Data order, konfirmasi, data kendaraan, data iklan baris, data berita.

C : Data admin, data iklan, data iklan kendaraan, iklan baris, data berita, data transaksi, data konfirmasi, data order, dan data user.

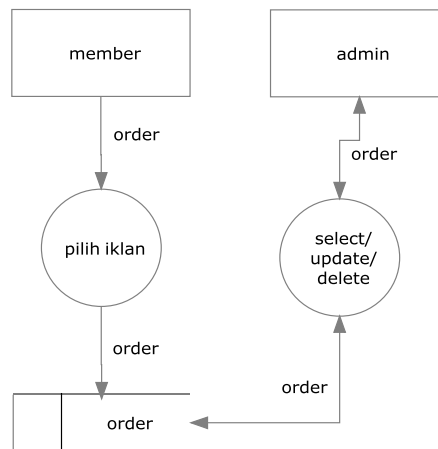
D : Data iklan, data iklan kendaraan, iklan baris, data berita, data transaksi, data konfirmasi, data order, dan data user.

3.2 DFD level 1



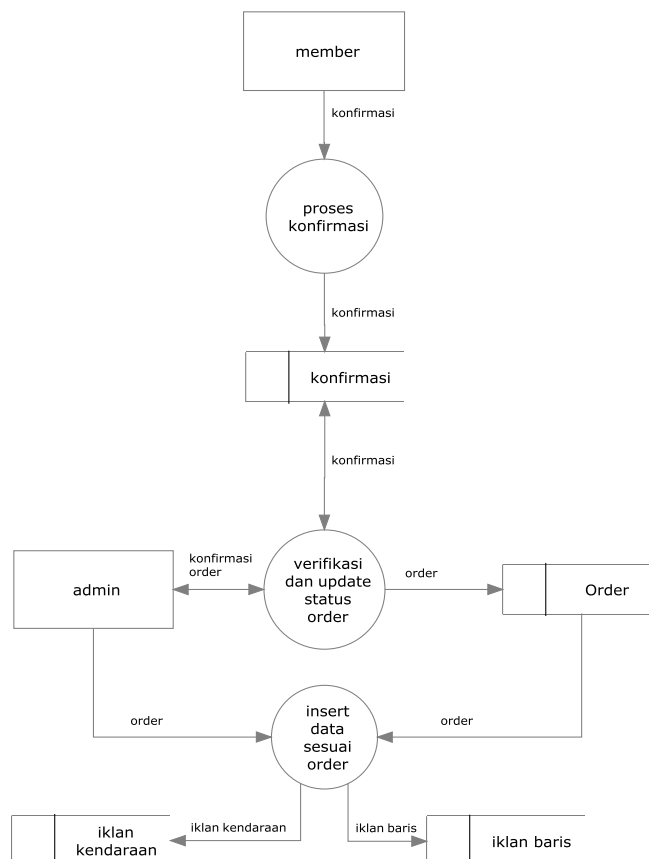
Gambar 3.2. DFD Level 1

3.3 DFD level 2 Proses 4



Gambar 3.3. DFDLevel 2 proses 1

3.6.2.4 DFD level 2 Proses 5



Gambar 3.4. DFD Level 2 Proses 2

3.5 . Rincian Biaya Pengembangan Sistem

Biaya-biaya	Tahun ke-0	Tahun ke-1	Tahun ke-2
Biaya pengembangan sistem:			
1. Biaya Pengadaan			
a. Pembelian SO	Rp. 800.000	0	0
b. Pembelian H/W	Rp 4.000.000	0	0
Total Biaya Pengadaan	Rp 4.800.000	0	0
2. Biaya Proyek			
a. Analisis sistem	Rp . 4.320.000	0	0
b. Programmer	Rp 2.160.000	0	0
c. Pelatihan Personil	Rp 237.000	0	0
Total Biaya Proyek	Rp 6.717.000	0	0
3. Biaya Operasional dan Perawatan			
a. Biaya Web Hosting dan Web Domain	Rp. 575.000	0	0
b. Biaya Pemeliharaan Sistem	0	Rp 300.000	Rp 330.000
c. Biaya Akses Internet	Rp 2.340.000	Rp 2.574.000	Rp 2.831.400
d. Biaya overhead	Rp. 548.526	Rp. 603.378	Rp. 663.715
Total Biaya Operasi Dan Perawatan	Rp 3.473.526	Rp 3.477.378	Rp 3.824.000
Total Biaya-Biaya	Rp. 10.190.526	Rp. 3.477.378	Rp 3.824.000
Manfaat-Manfaat			
1. Manfaat Berwujud			
a. Pengurangan Biaya Operasional	-	Rp. 3.000.000	Rp 4.500.000
b. Jasa iklan(banner)	-	Rp. 2.640.000	Rp. 2.904.000
Total Manfaat Berwujud	-	Rp 5.640.000	Rp 7.404.000
2. Manfaat Tak Berwujud			
a. Peningkatan Pelayanan Konsumen	-	Rp 6.000.000	Rp 6.600.000
b. Peningkatan Kepuasan Pegawai	-	Rp 2.400.000	Rp 2.640.000
c. Peningkatan Kepuasan Manajemen	-	Rp 2.400.000	Rp 2.640.000
Total Manfaat Tak Berwujud	-	Rp 10.800.000	Rp 11.880.000
Total Manfaat	-	Rp 16.440.000	Rp 19.284.000
Total Manfaat – Total Biaya	-	Rp 12.680.622	Rp 15.460.000

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4. 1 Implementasi.

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap untuk dioperasikan sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan. Tujuan dari tahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan

4. 1. 1 Uji Coba Sistem dan Program

4.1.1.1 Uji Coba White Box

Uji coba white box merupakan metode perancangan procedural guna memperoleh test case. Tes ini dipergunakan untuk meramal cara kerja perangkat lunak secara rinci. Perangkat lunak akan dites dengan menyediakan tes case yang akan mengerjakan kumpulan kondisi dan pengulangan secara spesifik

Pada website ini terdapat program yang dapat diuji coba dengan menggunakan *white box*, yaitu pada saat user melakukan registrasi yang kemudian akan menginputkan data ke tabel user, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data user yang telah melakukan proses registrasi. Program ini berfungsi untuk memeriksa apakah username dan email sudah digunakan sebelumnya sehingga tidak ada data yang sama dengan sebelumnya.

Script untuk mengecek user sudah terdaftar atau belum.

```
$perintah=mysql_query("select * from user where username='$username' ") or  
die(mysql_error())."perintah select username");
```

```
$perintah=mysql_query("select * from user where email='$email' ") or  
die(mysql_error())."perintah select email");
```

Setelah user dinyatakan belum terdaftar maka proses berlanjut yaitu proses insert ke data user.

```
$perintah=mysql_query("insert into  
user(username,password,nama,alamat,email,no_telp,no_hp)  
values('$username','$password','$nama','$alamat','$email','$no_telp','$no_hp' ") or  
die(mysql_error())."perintah insert user");
```

4.1.1.2 Uji coba dengan Black Box

Uji coba black box dilakukan pada tampilan interface perangkat lunak, yang bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak mengenai cara pengoperasiannya, apakah input dan output data telah berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Salah satu contoh uji coba black box yaitu uji coba validasi. Uji coba ini dapat dikatakan berhasil jika fungsi – fungsi yang ada pada perangkat lunak sesuai dengan harapan pemakai. Contohnya pada saat memasukkan data login sebagai user, seorang member diwajibkan untuk memasukkan username dan password. Jika salah satu dari form tersebut tidak diisi, maka akan muncul pesan kesalahan, yang menyatakan salah satu diantara form tidak diisi, contoh pesan kesalahan tersebut adalah berikut :

```
if(isset($_POST['login'])) {  
    $username = mysql_escape_string(strip_tags($_POST['username']));  
    $password = md5($_POST['password']);  
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM user WHERE username='$username' &&  
password='$password'");  
    $num = mysql_num_rows($sql);  
    if($num==1) {  
        while ($hasil=mysql_fetch_array($sql))  
        {  
            $_SESSION['Id_user']=$hasil['Id_user'];  
            $_SESSION['nama']=$hasil['nama'];  
            header("Location:index.php");  
        }  
    } else {  
        // jika login salah //  
        header("Location:index.php?error=1");  
    }  
}
```

Tabel Pengujian

No	Pelaku	Proses/Fitur	Status
1	User	<ul style="list-style-type: none"> • Registrasi • Login • Order • Konfirmasi • Update iklan motor • Update iklan mobil • Update iklan baris 	<p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p>
2	Admin	<ul style="list-style-type: none"> • Login • Cek konfirmasi • Transaksi • Berita • About us • FAQ • User • Konfigurasi iklan • Mobil • Motor • Iklan baris • Backup database 	<p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p> <p>Ok</p>

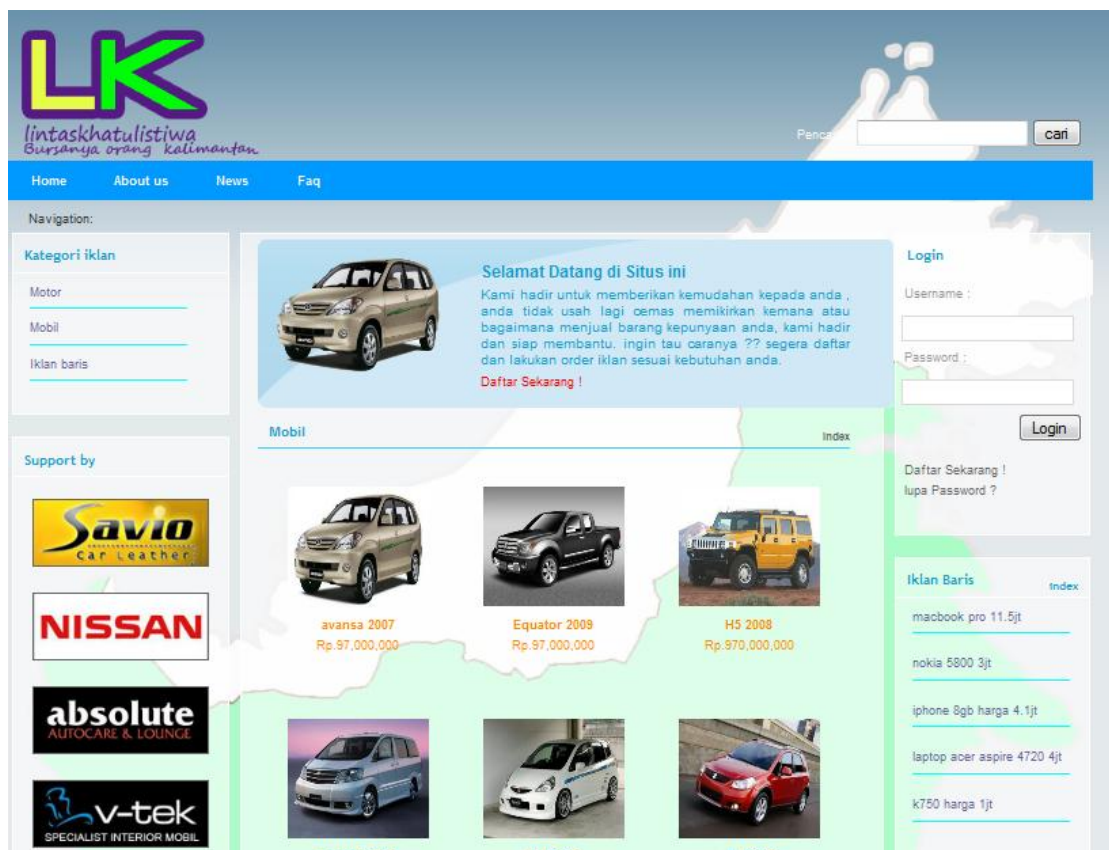
Tabel 4.1 Tabel Pengujian

4.1.2 Hasil Implementasi

4.1.2.1 User Side

4.1.2.1.1 Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang berisi informasi awal dari dari web ini, di halaman ini terdapat navigator untuk guest yang berfungsi untuk mengarahkan ke halaman lainnya. Selain itu ada form login untuk user yang kemudian akan muncul navigator khusus buat user yang telah melakukan login.



Gambar 4.1 Halaman Utama

Setelah user melakukan login halaman utama berubah, sebelumnya form login ada kemudian digantikan menjadi navigator member terlihat seperti gambar dibawah ini.

4.2. Pembahasan

4.2.1 Proses Order User

Proses ini adalah proses user untuk melakukan pemesanan iklan. Untuk melakukan proses ini ada beberapa aturan sebagai berikut:

- ✓ User harus terdaftar sebagai member, kemudian melakukan login terlebih dahulu,
- ✓ User hanya boleh melakukan order sebanyak dua kali hingga proses konfirmasi dan verifikasi oleh admin.

Script untuk mengecek apakah order sudah lebih dari dua atau belum :

```
$Id_user=$_SESSION['Id_user'];  
$perintah=mysql_query("select * from orderiklan where Id_user=$Id_user &&  
status='order' || status='konfirmasi' ") or die(mysql_error()."perintah view order");  
$jmlorder=mysql_num_rows($perintah);  
if($jmlorder < 2 )  
  
{  
// akan menampilkan form order  
}
```

4.2.2 konfirmasi user

Proses ini adalah proses user untuk melakukan konfirmasi dari order iklan. Untuk melakukan proses ini ada beberapa aturan sebagai berikut:

- ✓ User harus melakukan order terlebih dahulu.
- ✓ Konfirmasi hanya dilakukan satu kali tiap ordernya, kecuali dengan membatalkan konfirmasi sebelum diproses oleh admin dalam melakukan verifikasi konfirmasi.

Ini script untuk mengecek apakah user telah melakukan order atau tidak:

```
$perintah=mysql_query("select * from orderiklan where Id_user=$Id_user and  
status='order' ") or die("perintah view order");  
$jmlorder=mysql_num_rows($perintah);  
if($jmlorder!=0)  
{  
// akan menampilkan form konfirmasi
```

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. CV.Berkat Putra Mandiri hanya menyediakan beberapa kategori pemesanan jasa iklan yaitu iklan mobil, iklan motor dan iklan baris.
2. Proses pembayaran iklan dilakukan dengan cara transfer ke bank yang ditunjuk oleh CV.Berkat Putra Mandiri. Sistem berbasis web ini menjadi salah satu alternatif solusi/strategi penjualan dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada konsumen.
3. Sistem ini sudah siap dan layak untuk dioperasikan karena fitur-fitur utama seperti proses order iklan dan konfirmasi iklan oleh user serta verifikasi konfirmasi iklan oleh admin telah berjalan dengan baik. Dan telah dilakukan metode analisis kelayakan.

5.2 Saran

Untuk menyempurnakan sistem yang telah dibuat ini, maka penulis menyarankan:

1. Dalam proses pembayaran masih dilakukan diluar sistem tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan sistem dengan cara menambahkan sistem deposit dan bekerja sama dengan pihak luar seperti paypal.
2. Informasi yang diberikan masih terbatas pada Informasi iklan seperti iklan motor, mobil dan iklan baris. Sebaiknya menambahkan kategori iklan lainnya agar cakupan segmentasi pasar menjadi luas seperti elektronik, kuliner, jasa dsb.
3. Sistem ini hanya berbasis web. Sebaiknya menambahkan sistem pemesanan seperti SMS Gateway dll.

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto HM., 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.

Fatta Al Hanif, 2007. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi offset.

<http://www.bhinneka.com/aspx/bhindexpc.aspx>, 15 Desember 2009.

<http://rumahweb.com/profesional-hosting.php>, 15 Desember 2009.

http://main.telkomspeedy.com/index.php?option=com_content&view=article&id=112&Itemid=66#tsdc, 15 Desember 2009.